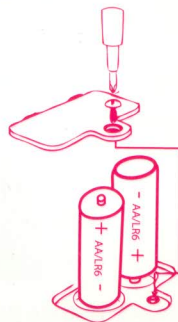


Chers parents, merci de lire attentivement les indications suivantes :

PILES – INSTRUCTIONS

Installation des piles : Parents, ouvrez le poisson en le dévissant. À l'intérieur, retirez le couvercle des piles à l'aide d'un tournevis et insérez 2 piles alcalines AA (LR06) de 1.5V (non fournies) en suivant les indications du schéma ci-contre. Vérifiez que vous insérez correctement les piles, revissez le couvercle. Ensuite, enclenchez le bouton au dos du poisson pour le mettre sur la position I ou II en fonction du mode de jeu choisi pour le mettre en marche. Si le poisson ne se met pas en marche, les piles peuvent être usées ou mal insérées.



MISES EN GARDE

Les piles doivent être mises en place par un adulte. Suivre les instructions ci-dessous :

- N'utiliser que les piles conseillées.
- Insérer les piles ou accumulateurs correctement en respectant les signes « + » et « - ».
- Ne pas mélanger des piles neuves et des piles usagées ou des piles standard (salines) et des piles alcalines.
- Retirer et jeter les piles ou accumulateurs usagés conformément aux instructions du fabricant.
- Ne pas essayer de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation d'une pile ou accumulateur en court-circuit.
- Si le produit cause des interférences électriques ou semble être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Le remettre en marche si nécessaire (l'éteindre et le rallumer ou enlever les piles et les remplacer).
- ACCUMULATEURS : le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte uniquement. Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout autre type de piles. Ne pas mélanger des accumulateurs neufs et usagés. Retirer les accumulateurs avant de les recharger. Seuls des piles ou accumulateurs de même type ou de type équivalent à celui recommandé doivent être utilisés.
- Ne jamais laisser les piles à portée des enfants. En cas d'ingestion, prévenir un médecin immédiatement.

Recyclage et traitement des piles usagées : respectons l'environnement !

- Ces produits ont été conçus et fabriqués avec des matériaux et des composants de qualité pouvant être recyclés et réutilisés. Les produits électriques contiennent des substances pouvant être nuisibles à l'environnement si ils ne sont pas jetés correctement.
- Ce symbole indique qu'il ne faut pas jeter l'appareil électrique et électronique avec les autres résidus domestiques.
- Merci de déposer le jeu usagé dans le centre de ramassage de résidus approprié. Dans l'Union Européenne, il existe des systèmes de ramassage spécifiques pour les appareils électriques et électroniques.
- Ne jetez pas les piles avec les autres résidus : pour savoir où jeter les piles usées, consultez votre distributeur ou la mairie de votre quartier ou de votre ville.

IMPORTANT : ENTRETIEN DE VOTRE JEU

Conservez ce jeu en dehors d'endroits sales, poussiéreux ou humides. Manipulez-le avec précaution, il est fragile. L'objet est électronique : il ne peut pas être immergé dans l'eau. La partie gonflable n'est pas prévue pour aller dans l'eau et ne peut donc pas servir de flotteur.

DYSFONCTIONNEMENT

Si le jeu ne fonctionne pas normalement pendant une partie, éteignez-le puis rallumez-le. Si le problème persiste, changez les piles par des piles neuves.

Informations à conserver. © Opi and Me, LLC/Royalty Pros Licensing. Tous droits réservés. Dujardin est une filiale de TF1 Entreprises. Dujardin adhère au programme Eco-Emballages. Visuels non contractuels. Couleurs et détails peuvent varier par rapport aux modèles présentés. Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans car contient de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

Distribué par Dujardin – ZA du Pôt au Pin – Entrepôt A4 – 33610 CESTAS – France.
Siret : 320 660 970 00049
SAV : savdujardin@tf1.fr



Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois : petits éléments.

Saute qui Peut!

RÈGLES DU JEU

2 à 4 joueurs – Dès 4 ans

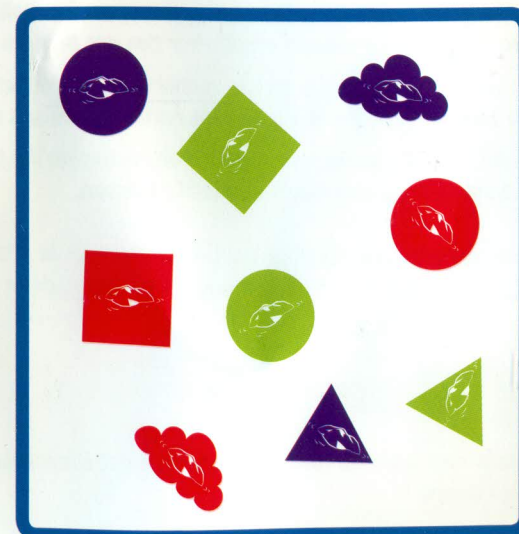


Découvrez tout l'univers de Saute qui Peut en flashant le code ci-contre

CONTENU



1 Poisson électronique



1 Zone de jeu gonflable
+ 12 Rochers de couleurs et de formes différentes

